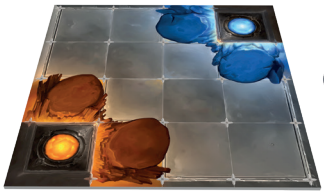
FORGENESIS

Vous êtes un artisan de la forge, spécialisé dans les créatures composées d'acier et de bois. Après avoir rigoureusement forgé et martelé vos pièces, celles-ci sont polies et prêtes à l'usage. Vous instillez la vie en elles et partez défier les autres forgerons ! Chaque créature possède sa capacité propre, que les joueurs pourront utiliser une fois celles-ci invoquées depuis leurs creusets pour conquérir la base de leur adversaire !

Matériel

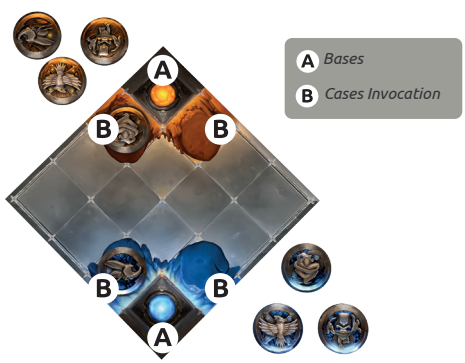


1 plateau

12 jetons Créature (6 oranges, 6 bleus)

Mise en place

1. Placez le plateau afin que les coins bleu et orange pointent vers les joueurs.
2. Chaque joueur prend les 6 jetons Créature de sa couleur.
3. Un joueur écarte aléatoirement 2 de ses jetons, puis son adversaire écarte les deux mêmes. Les Créatures restantes sont considérées comme la réserve de chaque joueur. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'écarter le Papillon et la Libellule.
4. Le joueur ayant le plus récemment crée un objet devient le premier joueur.
5. Le premier joueur choisit l'un des jetons Créature de la réserve de son adversaire et le place sur une case Invocation de la couleur correspondante. L'autre joueur effectue ensuite la même action.
6. Le premier joueur commence alors le premier tour de jeu.



Statuts des Créatures

Chaque jeton Créature possède deux faces. La face visible indique le statut de la Créature.

Créature disponible

Créature passive

Déroulement de la partie

Les joueurs alternent les tours l'un après l'autre. Le joueur actif doit choisir l'une des deux actions suivantes : Activation & Invocation ou Restauration des Créatures.

Activation & Invocation

Le joueur actif peut exécuter une Activation et/ou une Invocation. Cependant, il doit activer ou invoquer au moins une créature au cours d'une action Activation & Invocation.

Activation

Dans l'ordre de son choix, le joueur actif peut activer chacune de ses Créatures disponibles une fois dans son tour. Lorsqu'il active une Créature, il doit choisir l'une des deux actions suivantes :

DÉPLACEMENT

Déplacez la Créature sur une case vide orthogonalement adjacente. La Créature reste disponible. La Créature **doit** toujours se déplacer en s'éloignant de sa base.

CAPACITÉ

Déclenchez la capacité de la Créature (*voir page suivante*) puis retournez le jeton du côté passif.

Les conditions suivantes régulent l'usage des capacités :

- En utilisant sa capacité, une Créature peut se déplacer vers sa propre base.
- Une Créature ne peut **jamais** être placée sur sa propre base.
- Les Créatures disponibles et passives peuvent être la cible des capacités des autres Créatures.

Les Créatures peuvent être placées à l'extérieur du plateau lors d'un déplacement ou de l'usage d'une capacité. Lorsqu'une Créature quitte le plateau, peu importe la raison, elle est retirée du jeu et ne peut plus être invoquée.

Invocation

Après avoir exécuté une Activation, le joueur peut invoquer une nouvelle Créature sur le plateau. Il prend alors une Créature dans sa réserve et la place, face disponible visible, sur une case Invocation libre de sa couleur.

Restauration

Le joueur actif retourne toutes ses Créatures passives sur leur face disponible. Cette action ne peut être choisie que si le joueur actif possède au moins une Créature passive.

Fin de la partie

Si le joueur actif est dans l'impossibilité d'activer une Créature tout en n'ayant aucune Créature passive, il perd immédiatement la partie.

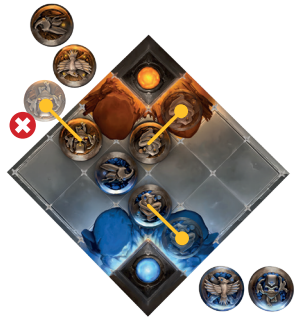
Si l'une des Créatures d'un joueur atterrit sur la base adverse, il gagne immédiatement la partie.

Capacité des Créatures

Chaque Créature possède sa capacité propre. Une fois celle-ci utilisée, la Créature est retournée sur sa face passive.

Scarabée

Bousculez une Créature orthogonalement adjacente et déplacez-la d'une case en arrière par rapport au Scarabée. Le Scarabée ne bouge pas. Vous ne pouvez pas activer cette capacité si vous déplaceriez la Créature ciblée sur une case occupée par une autre Créature. Vous pouvez cependant déplacer une Créature hors du plateau. Dans ce cas, celle-ci est retirée de la partie et ne peut plus être invoquée.



Oiseau

Déplacez l'Oiseau sur une case vide diagonalement adjacente.

Papillon

Copiez la capacité d'une Créature orthogonalement adjacente.

Dans cet exemple, le Papillon copie la capacité de l'Oiseau.

Libellule

Ciblez une Créature alignée orthogonalement avec la Libellule sans aucune Créature entre les deux. Déplacez la Créature ciblée en direction de la Libellule jusqu'à l'adjacence.

Grenouille

La Grenouille saute par-dessus une Créature orthogonalement adjacente et atterrit à 2 cases de distance de son point de départ, toujours sur une case vide. Cette action n'est réalisable que si une Créature se trouve adjacente à la Grenouille.

Serpent

Ciblez une Créature orthogonalement adjacente et échangez les positions des deux Créatures.

Crédits

Auteur : Ignazio Panades

Illustrations : Sergio Chaves

Éditeur : Thundergryph Games

Direction artistique et projet : Gonzalo Aguirre Bisi

Coordination : Pierpaolo Paoletti

Rédaction du livret : Jonathan Cox

Traduction française : The Rulebook Translator

Création graphique : Daniel Tosco

Maquettes : Erick Tosco

Merci au soutien de : Cristina Bisi, Luis González

Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España

www. thundergryph.com

© 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.